
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
NOTICIAS
¡Primeras pantallas de Perla y Diamante para DS!
Nº 72
Por los expertos de Nintendo Acción
[6ª] ENTREGA
¡¡LA GUÍA DEFINITIVA!!
POKéMON ESMERALDA
• Trucos para vencer a los últimos líderes
• Cómo capturar a Rayquaza • Mapas de cada zona
¡Alucina con los trucos más chulos para Pokémon!



PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de márketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡¡SALDRÁN ESTE OTOÑO EN JAPÓN!!

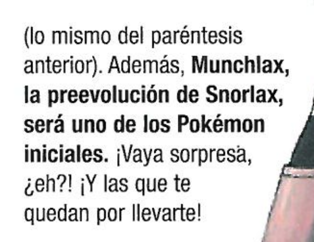
¡Nuevas imágenes de Diamante y Perla para DS!

La cosa sigue calentita con las próximas entregas Pokémon para DS. ¡Estas son las primeras pantallas de Perla y Diamante que han salido a la luz!

Ya les has echado un ojo bien echado a las pantallas, ¿no? Pues ahora que todos hemos apreciado que la vista de juego será superior (como en las demás entregas, sí, pero **usando las 3D)**, que los personajes humanos serán aún más cabezones y que la calidad técnica en general parece que **va a superar cualquier otra edición** (por algo es para la insuperable DS), te vamos a contar otras cosillas que seguro que te parecen interesantes.

Compatible con... ¡todos!

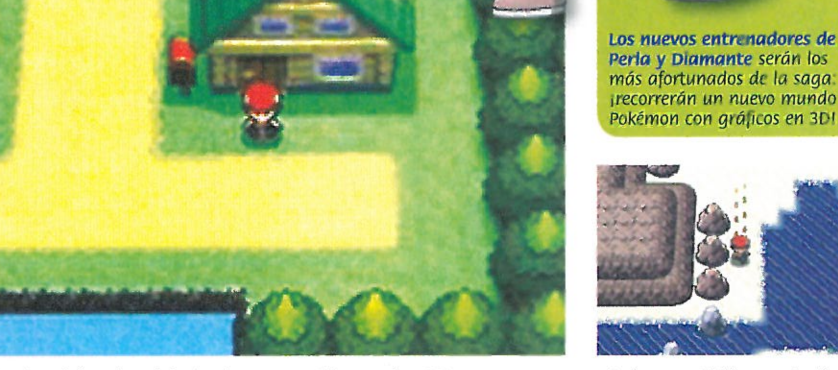
Y cuando decimos todos, nos referimos a las ediciones para GBA. ¡A todas! Seguro que andas consiguiendo los Pokémon que ta faltan en **Rojo Fuego, Verde Hoja, Rubí, Zafiro o Esmeralda.** Pues que sepas que esos Pokémon que consigas podrás pasarlos a Perla y Diamante y viceversa. Aunque, eso sí, solo podrás hacerlo una vez hayas cumplido ciertos objetivos en la aventura para DS. ¿Cuáles? Bueno, da por seguro que **vencer al Alto Mando** será imprescindible.



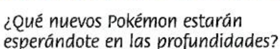
También sabemos el nombre de la región por la que se desarrollará el tema: **Shinou** (de momento, claro; en castellano tendrá otro nombre casi seguro); y del pueblo en el que todo comenzará: **Futaba** (lo mismo del paréntesis anterior). Además, **Munchlax, la preevolución de Snorlax, será uno de los Pokémon iniciales.** ¡Vaya sorpresa, ¿eh?! ¡Y las que te quedan por llevarte!

Los nuevos entrenadores de Perla y Diamante serán los más afortunados de la saga: ¡recorrerán un nuevo mundo Pokémon con gráficos en 3D!

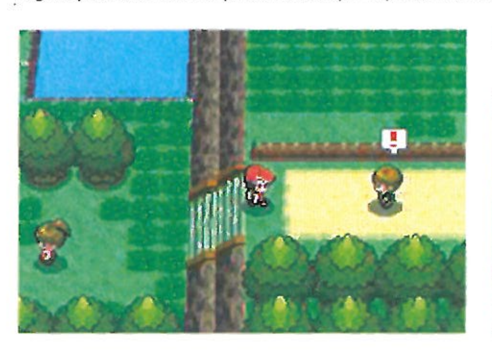




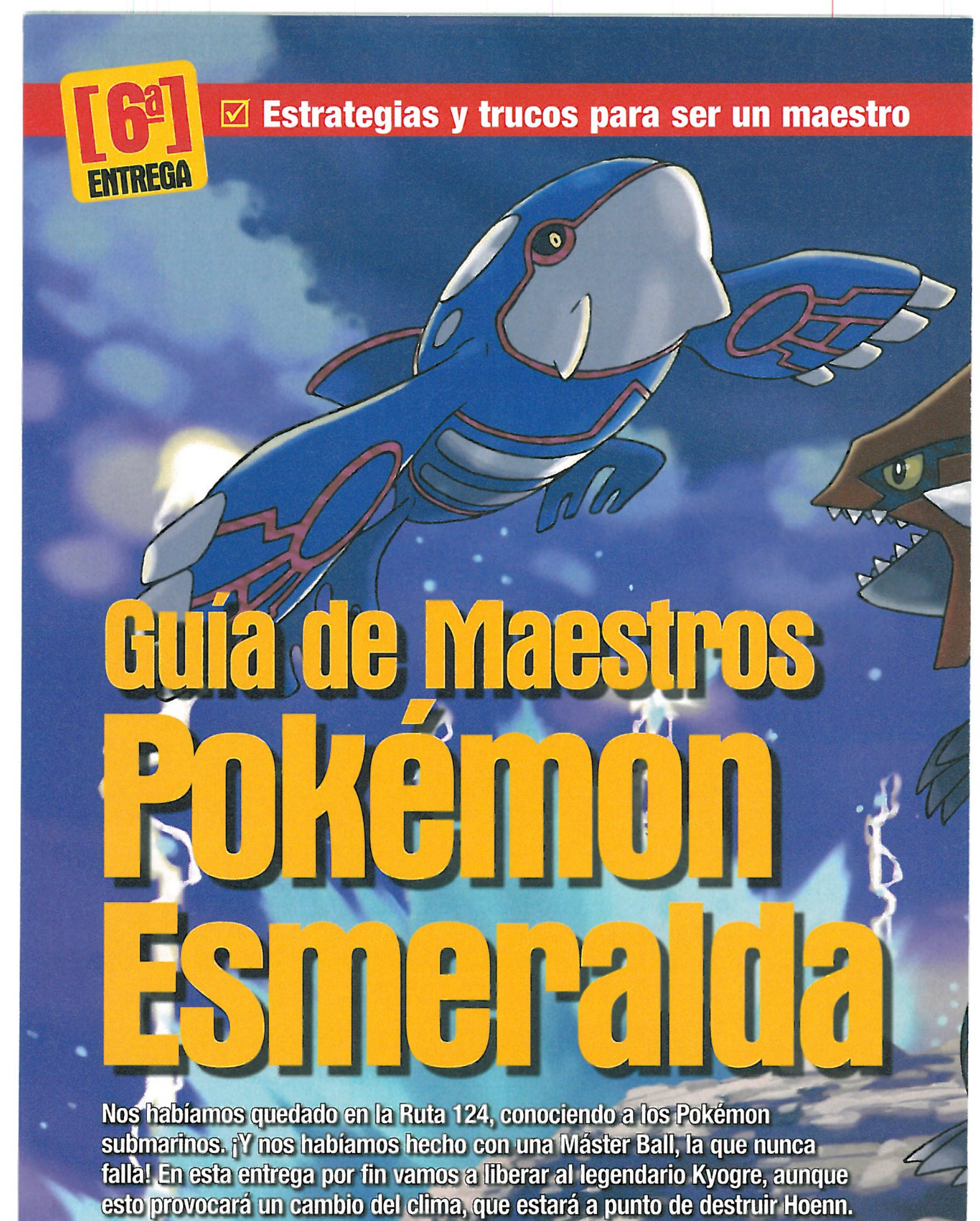
¿Será esto Futaba, el pueblo donde comenzará la aventura? Pues no es seguro pero tiene toda la pinta. Parece que el prota esté saliendo de casa.



¿Qué nuevos Pokémon estarán esperándote en las profundidades?





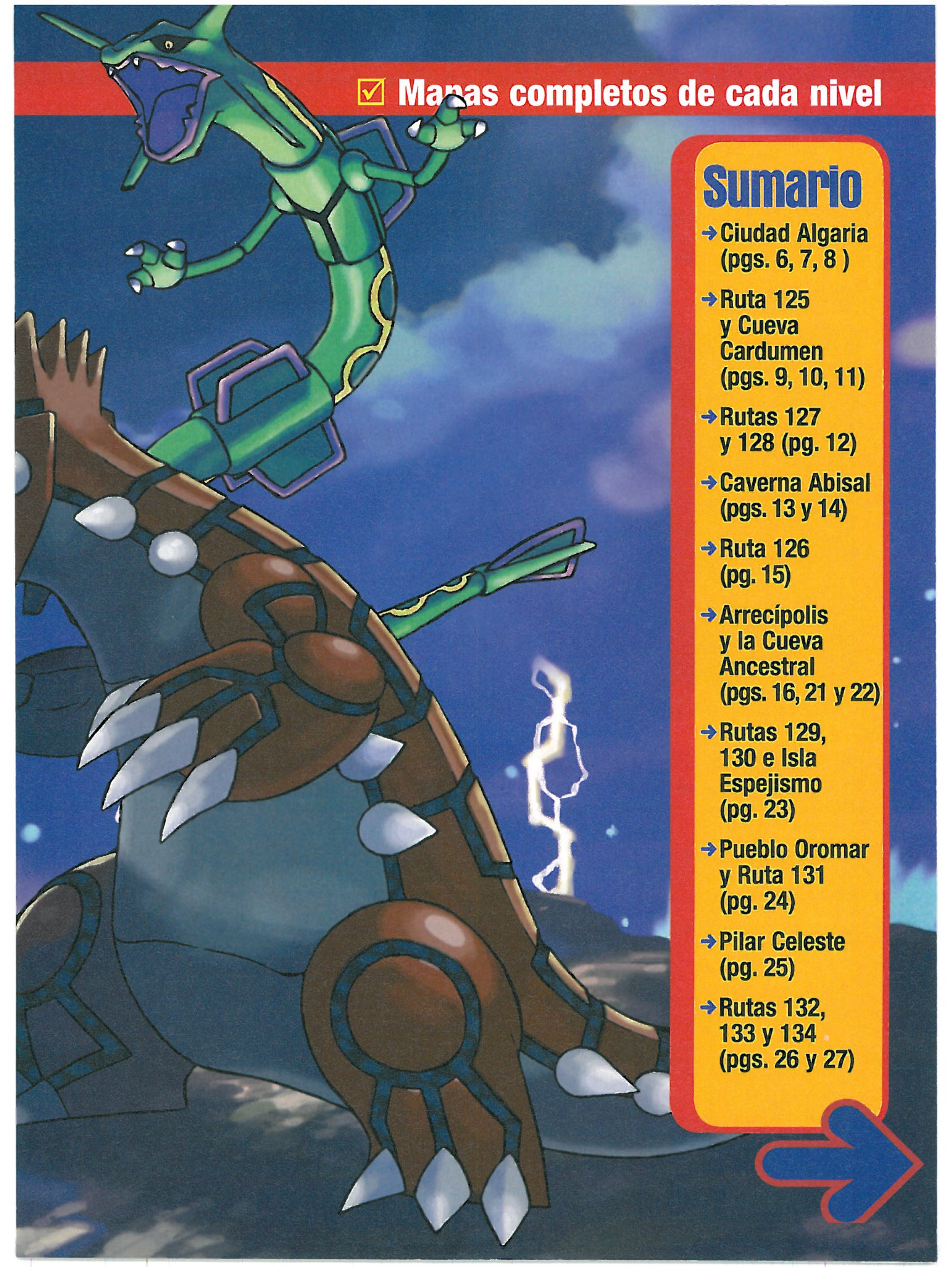


[6ª] ENTREGA

☑ Estrategias y trucos para ser un maestro

Guía de Maestros Pokémon Esmeralda

Nos habíamos quedado en la Ruta 124, conociendo a los Pokémon submarinos. ¡Y nos habíamos hecho con una Máster Ball, la que nunca falla! En esta entrega por fin vamos a liberar al legendario Kyogre, aunque esto provocará un cambio del clima, que estará a punto de destruir Hoenn.



☑ Mapas completos de cada nivel

Sumario

CIUDAD ALGARIA

En Ciudad Algaria verás el Centro Espacial desde el que los habitantes de Hoenn lanzan cohetes para investigar el espacio exterior. Los malvados del Equipo Magma están preparando algo gordo en este lugar, así que más vale que estés en guardia. Si no quieres que te pillen, lee esto con atención.

CIUDAD ALGARIA



1. LA CASA DE MÁXIMO

Objeto conseguido: MO08 (BUCEO)

Máximo, el chaval que conociste en Cueva Granito, **vive en una casa al noroeste de Algaria.** Cuando venzas al Equipo Magma en el Centro Espacial, habla con él y recibirás la **MO Buceo** junto con un buen consejo de cómo utilizarla.



2. A POR LA ROCA DEL REY

Objeto conseguido: ROCA DEL REY

Habla con el chaval que pasea junto a la casa de Máximo y recibirás una Roca del Rey. Un **Pokémon equipado con una Roca del Rey puede hacer retroceder al enemigo,** pero en algunas especies tiene el efecto de hacerlas evolucionar.



Más tarde

Cuanto te **conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, no olvides volver por la casa de Máximo. Dentro encontrarás una carta y junto a ella una Poké Ball con un Beldum,** un raro Pokémon que es el preferido de Máximo. Si entrenas a Beldum hasta el nivel 20, lo verás **evolucionar a Metang y si a éste lo entrenas hasta el nivel 45, evolucionará a Metagross.** Este Pokémon de tipo acero-písquico es una máquina de combate con pocas debilidades, una gran defensa y un poder de ataque bestial.

3. ¿DÓNDE ESTÁ TU BASE?

En la **casa que hay a la izquierda del Centro Pokémon** vive un chaval que tiene la capacidad de adivinar **dónde has construido tu Base Secreta.** Si se te olvida dónde has establecido tu base, este chaval será tu salvación.



4. EXPERTO EN POKéCUBOS

El hombre que vive en la casa a la izquierda del gimnasio es un experto en PokéCubos. Habla con él y **sabrás el color del PokéCubo que más le gusta al primer Pokémon** de tu equipo. Dependerá de su personalidad.



5. NUEVAS POKé BALL

En la **tienda de Algaria** verás dos nuevas Poké Ball. Una es la **Malla Ball,** una Ball que **funciona mejor con los Pokémon de tipo Bicho y Agua.** La otra es la **Buceo Ball** y es ideal para capturar Pokémon que viven en el fondo del mar.



LISTA DE PRECIOS			
Ultra Ball	1200	Revivir	1500
Malla Ball	1000	Máx. Repel	700
Buceo Ball	1000	Ataque X	500
Hiperpoción	1200	Defensa X	550
Cura Total	600		

6. MINIJUEGOS SIN CABLES

Con un **conector sin cables** y un amigo que también lo tenga (junto con el cartucho de Esmeralda), podrás **jugar al Salto Pokémon y al Dodrio a por Bayas.** Habla con el chaval de la izquierda y entérate de las reglas de cada juego.



7. SALUDA A TRETO

Cerca del Centro Espacial te encontrarás de nuevo con Treto. Habla con él y sabrás que **una amenaza se cierne sobre el Centro Espacial de Ciudad Algaria.** Fijo que detrás de todo están los del Equipo Aqua... o los del Equipo Magma.



8. LA SÚPER CAÑA

Objeto conseguido: **SÚPER CAÑA**

Al pescador que vive en Algaria le encanta pescar con la Supercaña. Habla con él si quieres probarla porque no hay duda que esta caña es la mejor. **La Supercaña permite pescar Pokémon que viven a mucha profundidad (p. ej. Staryu).**



9. LOS NOVIOS

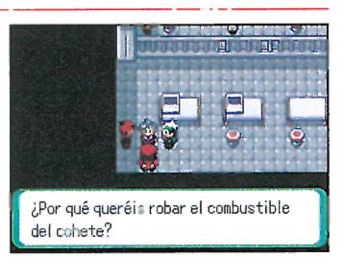
La niña que vive aquí tiene un novio en Ciudad Arborada. Como viven lejos, **usan un a Wingull para que lleve las cartas que se escriben.** Si hablaste con el novio, cuando visites Algaria no olvides charlar con la niña (y con su Wingull).



10. EL CENTRO ESPACIAL

Objeto conseguido: **PIEDRA SOLAR**

Uno de los marineros que hay en la planta baja te dará una Piedra Solar. Pero lo más importante lo encontrarás **cuando ganes la medalla del gimnasio.** Cuando lo hagas, **vuelve y lucha junto a Máximo contra los colegas del Equipo Magma.**



POKéTRUCO

Si en combate **a un Pokémon le invade la confusión, la mayoría de las veces que intente atacar se golpeará a sí mismo.** Para sanarle puedes usar medicinas como Cura Total, Restau. Todo o Pol. Curación. También puedes utilizar una **Flauta Amarilla, un objeto que consigues en el Taller de Vidrio (Ruta 113)** y que tiene la ventaja de no gastarse nunca. Si lo que quieres es que tu Pokémon se cure de forma automática en cuanto esté confundido, equípale con una **baya Caquic.** La ventaja de equiparle con una baya es que no gastarás un turno sanándole.



Líder Pokémon nº7

En este gimnasio esperan Vito y Leti, dos mellizas expertas en Pokémon de tipo Psíquicos que tienen predilección por los combates dos contra dos.



VITO Y LETI

El equipo de Vito y Leti está formado por Pokémon de tipo Psíquico. Si no quieres ser apaleado por estas chicas luchadoras, **ni se te ocurra sacar a combatir Pokémon de tipo Lucha o de tipo Veneno.** No olvides que los tipos Lucha y Veneno son muy débiles frente a los ataques Psíquicos.

Equipo de Vito y Leti

CLAYDOL Nv 41
- **Tipo:** Tierra-Psíquico
- **Ataques:** Terremoto, Poder Pasado, Psíquico y Pantalla Luz.

LUNATONE Nv 42
- **Tipo:** Roca-Psíquico
- **Ataques:** Pantalla Luz, Psíquico, Hipnosis, Paz Mental.

XATU Nv 41
- **Tipo:** Psíquico-Volador
- **Ataques:** Psíquico, Día Soleado, Rayo Confuso, Paz Mental

SOLROCK Nv 42
- **Tipo:** Roca-Psíquico
- **Ataques:** Día Soleado, Rayo Solar, Psíquico, Lanzallamas.

CONSEJOS PARA VITO Y LETI

Aunque el tipo Roca de Lunatone y Solrock compensa la debilidad de los Psíquicos ante la Lucha, también le añade la debilidad ante los ataques de tipo Agua. A estas alturas del juego deberías tener un buen Pokémon de Agua que conozca Surf y que será ideal para enfrentarse a Vito y Leti. Por cierto, ten en cuenta que **cada vez uses Surf harás daño a los dos Pokémon rivales a la vez.** Para formar pareja con tu mejor Pokémon de tipo Agua, **te recomendamos un buen Pokémon Siniestro.**

PREMIOS VITO Y LETI

MEDALLA MENTE
Esta medalla mejora el AT. ESP. y la DEF. ESP. de los Pokémon y también te permite usar la MO BUCEO cada vez que lo necesites fuera del combate.

MT 049, PAZ MENTAL
Es un movimiento de tipo Psíquico que al usarlo hará que suban el AT. ESP. y la DEF. ESP.

PISTAS

En el gimnasio de Ciudad Algaria hay un laberinto que podrás resolver si te das cuenta de un par de cosillas. Primero, si pisas un interruptor de un color, verás que se mueven las estatuas que están sobre flechas del mismo color. Segundo, **para llegar hasta Vito y Leti tienes que usar los transportadores** (los discos con el punto azul en el centro), en concreto **el que está en la parte superior de la sala que hay a la derecha de la entrada.**



Pisa los interruptores para hallar el camino.

¡CONSÍGUELOS!

A. MALLA BALL

¡Hazte con todos!

BELDUM
- **Uno**

MAGIKARP
- **Muchos** (Caña Vieja/Caña Buena)

PELIPPER
- **Pocos**

SHARPEDO
- **Muchos** (Super Caña)

TENTACOOL
- **Muchos**

WAILMER
- **Algunos** (Caña Buena)
- **Muchos** (Super Caña)

WINGULL
- **Muchos**

RUTA 125 Y CUEVA CARDUMEN

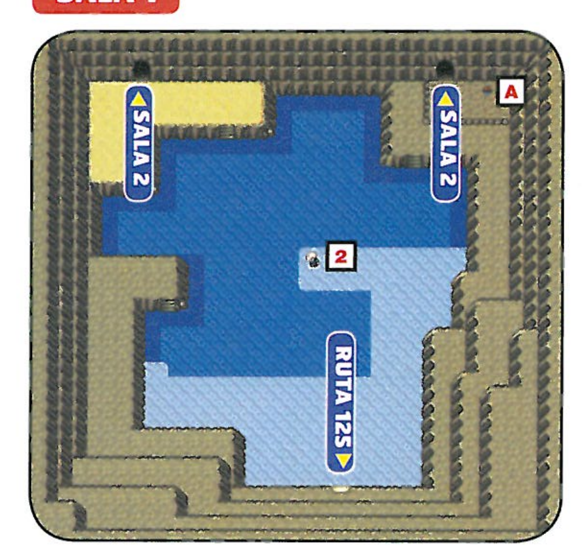
La Ruta 125 está situada al norte de Ciudad Algaria y en ella encontrarás la Cueva Cardumen, una cueva que no te debes perder porque está llena de tesoros. Entre ellos están la Campana Concha y un extraño y raro Pokémon de tipo Hielo llamado Snorunt. ¿Quieres saber por qué es especial?

RUTA 125

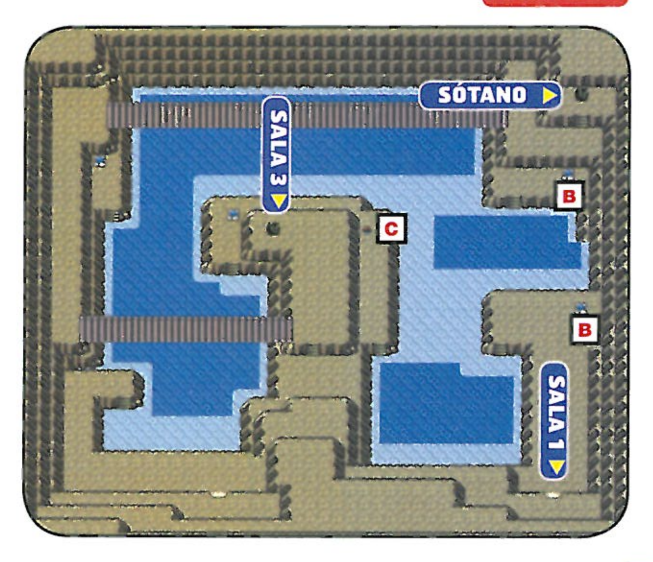


CUEVA CARDUMEN CON MAREA ALTA

SALA 1

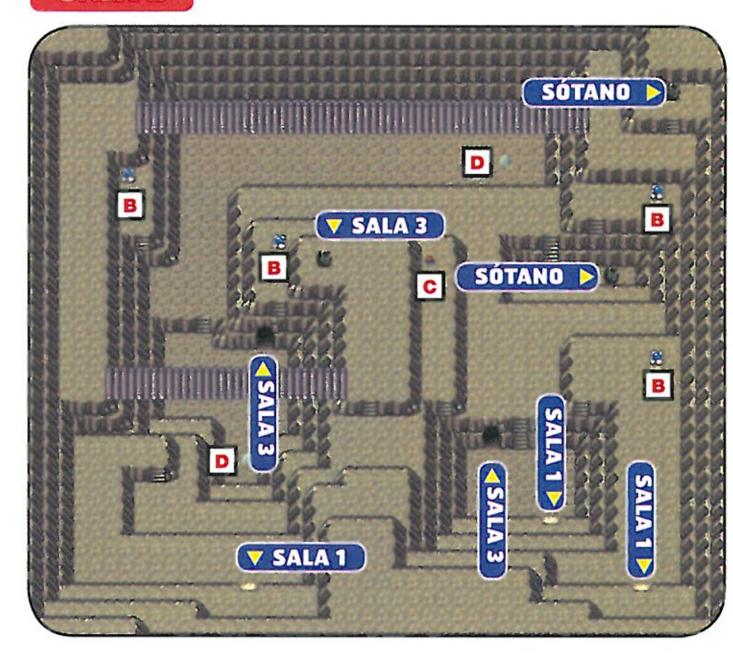


SALA 2

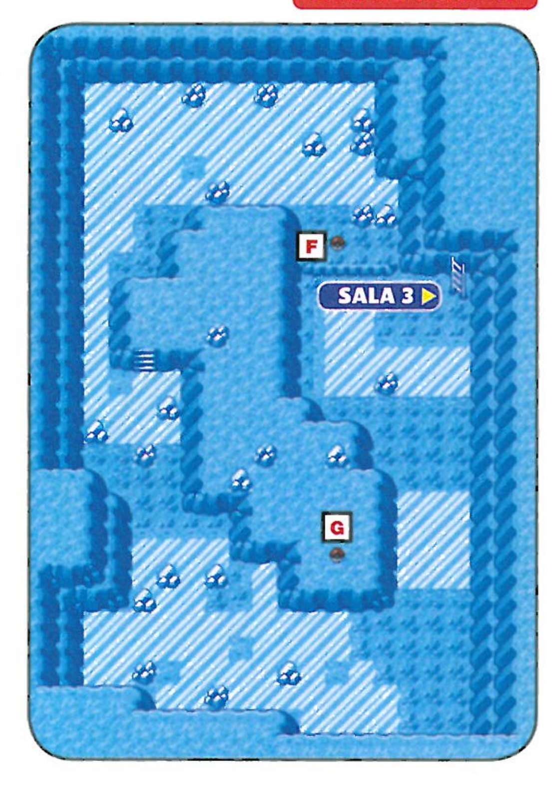


CUEVA CARDUMEN CON MAREA BAJA

SALA 2



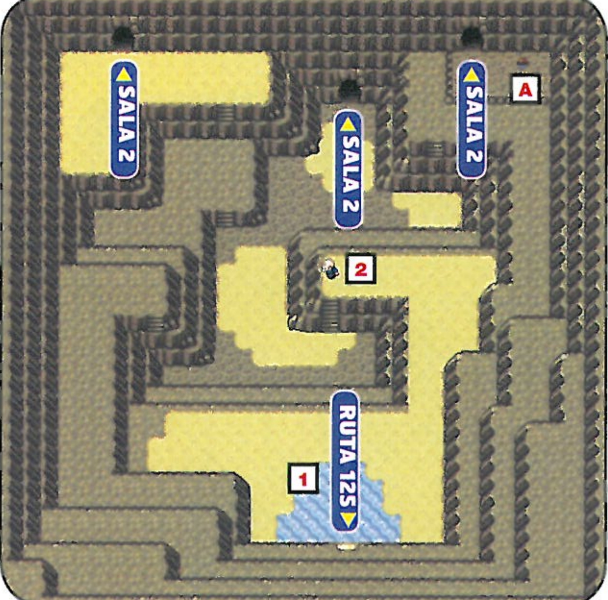
SALA HELADA



SALA 3



SALA 1



SÓTANO



1. MAREA BAJA Y ALTA

Las mareas del océano afectan al nivel del agua en la Cueva Cardumen. **El tiempo que transcurre entre una marea alta y una baja es de unas seis horas.** Según sea la marea, cuando explores la cueva accederás a unas zonas o a otras.



2. UN TESORO

Objeto conseguido: **CAMPANA CONCHA**

El anciano que hay cerca de la entrada fabrica **Campanas Concha si le llevas cuatro unidades de Sal Cardumen y cuatro de Conchas Cardumen.** Equipa un Pokémon con este objeto y cada vez que golpee al rival verás como recupera PS.



3. ENTRENAR DURO

Objeto conseguido: **CINTA FOCUS**

En el primer sótano verás un entrenador al que le encanta entrenar con frío para mejorar su concentración. Cuando hables con él, recibirás la **Cinta Focus. Si equipas a un Pokémon con este objeto, puede evitar que se debilite.**



4. LA SALA DE SNORUNT

Objeto conseguido: **MT 07 (GRANIZO)**

En lo más profundo de la cueva verás una sala cubierta de hielo. Aunque aquí hallarás la **MT 07 o Granizo,** lo más interesante es que este es el único lugar de Hoenn en el que podrás capturar a Snorunt, un raro Pokémon de tipo Hielo.



¡CONSÍGUELOS!

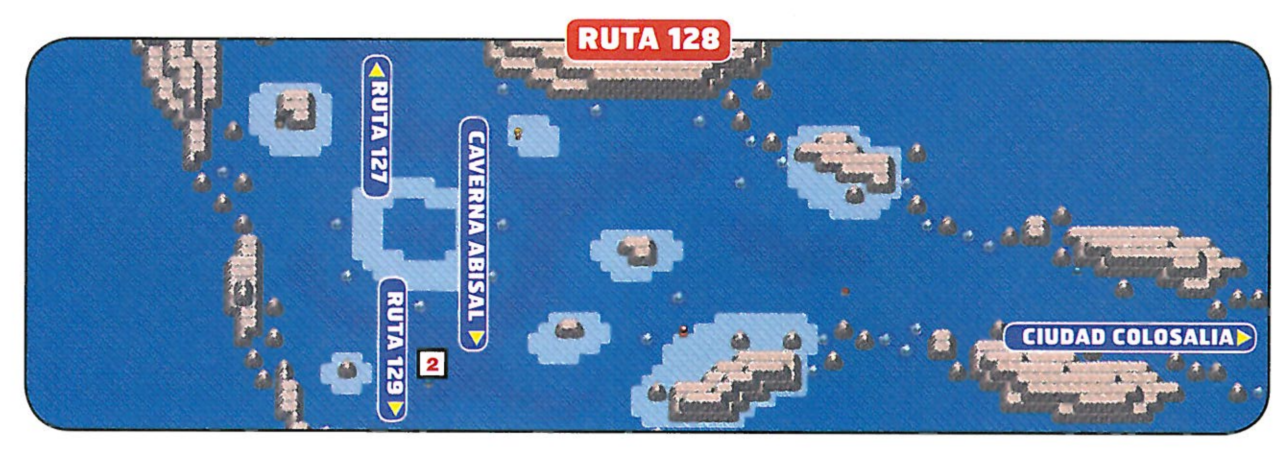
A. PERLA GRANDE	E. ANTIHIELO
B. CONCHA CARDUMEN	F. MT 07 (GRANIZO)
C. CARAMELO RARO	G. ANTIDERRETIR
D. SAL CARDUMEN	

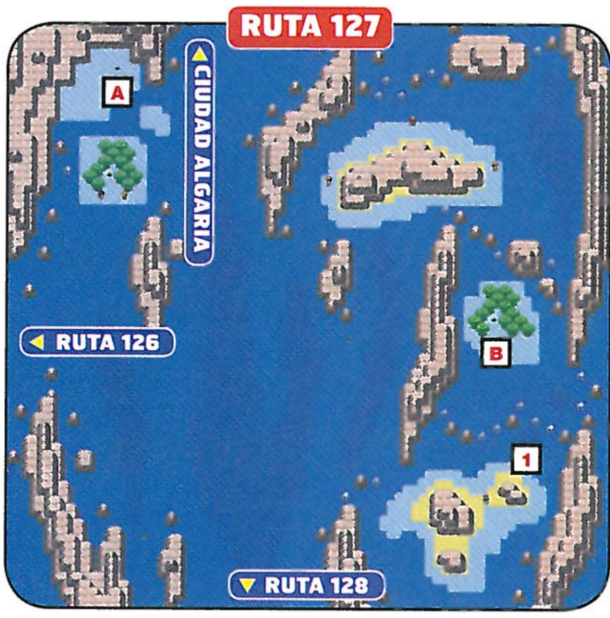
¡Hazte con todos!

GOLBAT	**MAGIKARP**
Pocos	**Muchos** (Caña Vieja/Caña Buena)
PELIPPER	**RELICANTH**
Pocos	**Pocos** (Fondo del mar)
SHARPEDO	**SNORUNT**
Muchos (Super Caña)	**Pocos**
SPHEAL	**TENTACOOL**
Muchos	**Muchos**
WAILMER	**WINGULL**
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Muchos**
ZUBAT	
Muchos	

RUTAS 127 Y 128

Las Rutas 127 y 128 están llenas de pasajes submarinos que tendrás que explorar usando un Pokémon que conozca Buceo. Al sur de la Ruta 128 descubrirás la Caverna Abisal, un lugar fundamental en el que hallarás el submarino robado por el Equipo Aqua.





1. PRACTICA EL BUCEO

En el fondo del mar de estas rutas hay un **laberinto submarino por el que podrás viajar utilizando Buceo.** Para conseguir el Carburante tendrás que sumergirte al sur del arrecife y volver a la superficie al otro lado del mismo.



2. BUSCA EL SUBMARINO

Cuando llegues a la **Ruta 128 sumérgete en las aguas oscuras que hay al sur** y bucea hasta encontrar la caverna de la que oíste hablar al Capitán Babor. ¡Anda! Pero si está aquí el submarino que el Equipo Aqua robó en C. Portual.



¡CONSÍGUELOS!

A. ZINC **B. CARBURANTE**

¡Hazte con todos!

CORSOLA (solo Ruta 128)	**LUVDISC** (solo Ruta 128)
• **Algunos** (Super Caña)	• **Algunos** (Caña Buena) • **Muchos** (Super Caña)
MAGIKARP	**PELIPPER**
• **Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)	• **Pocos**
SHARPEDO (solo Ruta 127)	**TENTACOOL**
• **Muchos** (Super Caña)	• **Muchos**
WAILMER	**WINGULL**
• **Algunos** (Caña Buena) • **Muchos** (Super Caña)	• **Muchos**

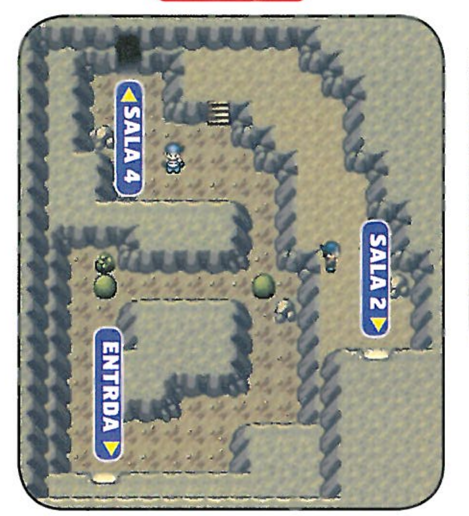
CAVERNA ABISAL

En el fondo de la Ruta 128 encontrarás la Caverna Abisal. Hasta aquí han llegado los villanos del Equipo Aqua con el submarino robado al Capitán Babor. Su intención es despertar a un temible Pokémon legendario, que ayude a cumplir sus malvados planes.

SALA 3



SALA 1



ENTRADA



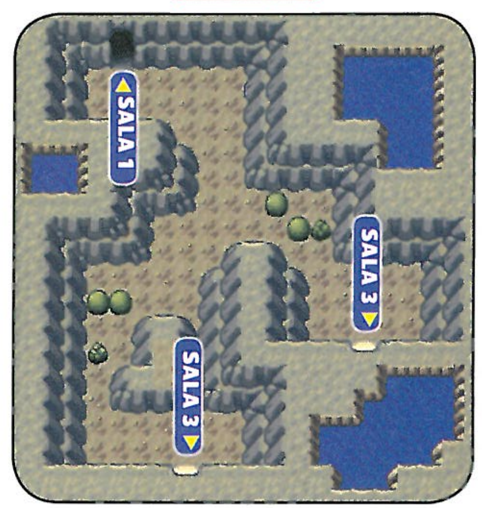
SALA 5 A



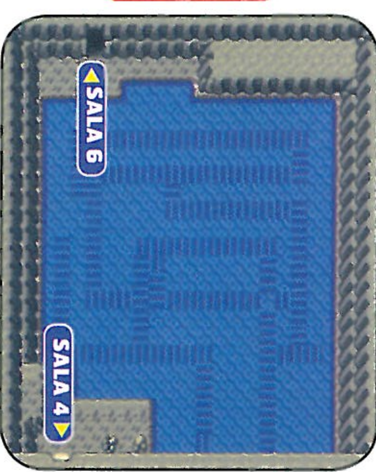
ENTRADA SUBMARINA



SALA 2



SALA 5 B



SALA 4



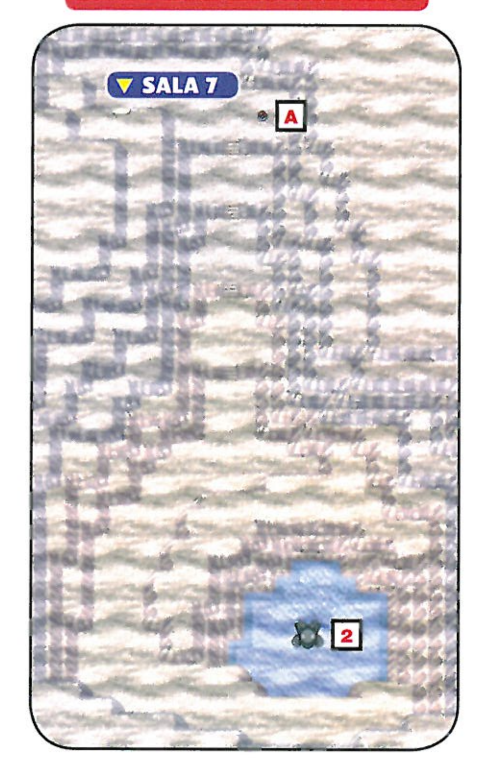
SALA 7



SALA 6

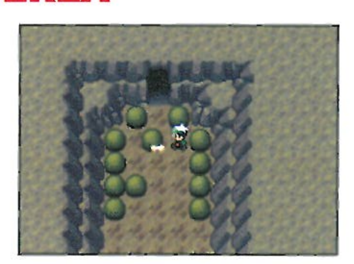


SALA DEL LEGENDARIO



1. USA LA FUERZA

En la Caverna Abisal hay varios puzzles que tendrás que resolver usando un Pokémon que **conozca Fuerza.** El puzzle más difícil está en la sala anterior a la del legendario. Para resolverlo **fíjate en la imagen, te ayudará.**



2. ¡¡EL CATACLISMO!!

Cuando llegues a la sala más profunda, **el líder Aquiles saldrá a detenerte.** Cuando le venzas, algo ocurrirá que hará que Kyogre huya. El resultado será **un súbito cambio del clima de Hoenn** que pondrá en peligro a todo el mundo. ¿Que pasará?



¡CONSÍGUELOS!

A. MT 26 (TERREMOTO)

¡Hazte con todos!

GOLBAT	TENTACOOL
● **Algunos**	● **Algunos**

WAILMER	ZUBAT
● **Algunos** (Caña Vieja) ● **Muchos** (Super Caña)	● **Muchos**

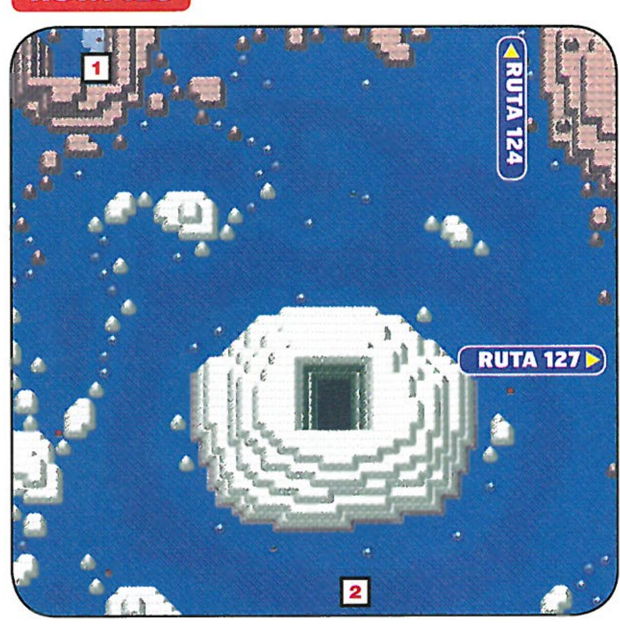
LOS CONSEJOS DE OAK

La habilidad Sequía de Groudon hace que el tiempo cambie a soleado. Gracias al sol tienes la ventaja de que **los ataques de Fuego son más poderosos y puedes usar Rayo Solar sin gastar turno.** Con la habilidad Llovizna de Kyogre son los ataques de Agua los que se vuelven más poderosos.

RUTA 126

El Equipo Aqua ha provocado una catástrofe climática sobre Hoenn tras despertar al legendario de la Caverna Abisal. Máximo te espera en Arrecípolis para intentar solucionar el desastre, pero antes tendrás que encontrar la entrada a la ciudad buceando en las profundidades de la Ruta 126.

RUTA 126



1. LA PARTE VERDE

Objeto conseguido: **PARTE VERDE**

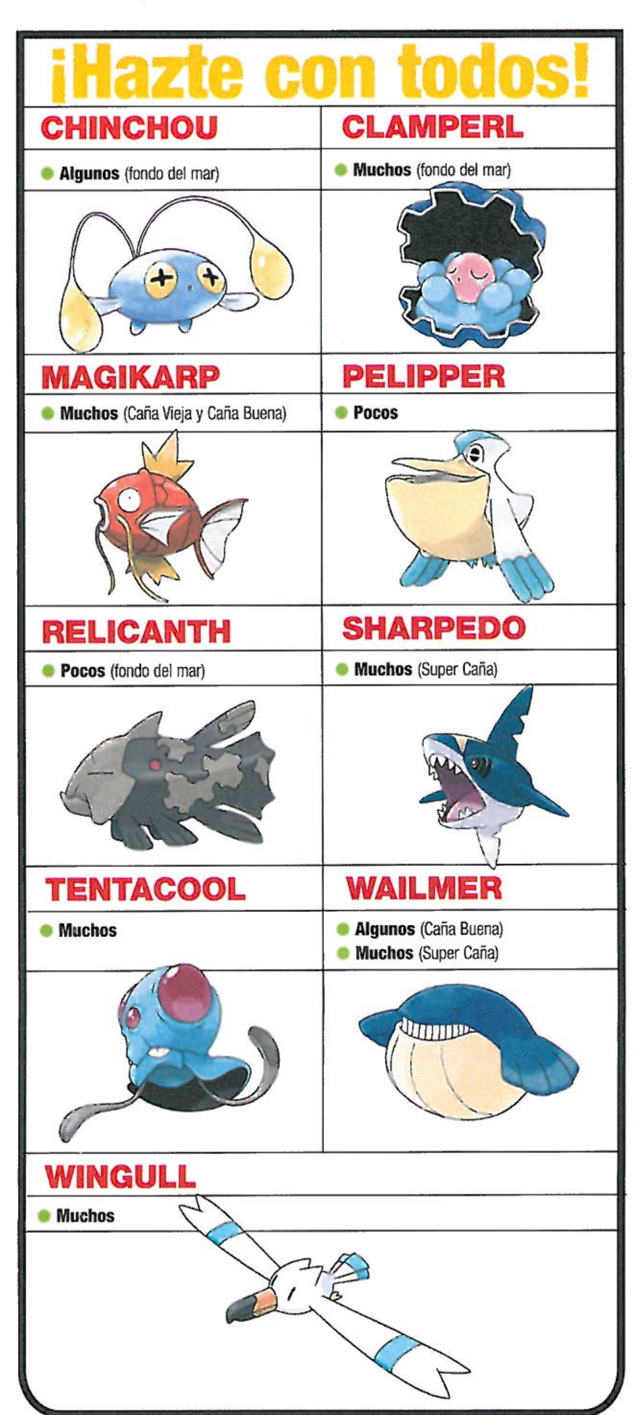


En la Ruta 126 hay una **Parte Verde, un objeto que el Buscatesoros que vive en Ruta 124 te cambiará por una Piedra Hoja.** Para obtenerla tendrás que ir a la Ruta 124, bucear en la zona suroeste y entrar de nuevo a la Ruta 126.

2. ENTRADA A ARRECÍPOLIS



Se halla en el fondo del mar de la Ruta 126. Para encontrarla tienes que **hacer Surf hasta la zona sur del volcán, usar BUCEO y buscar una caverna.** Nada más verla, entra y luego sal a la superficie, estarás en la misteriosa ciudad.



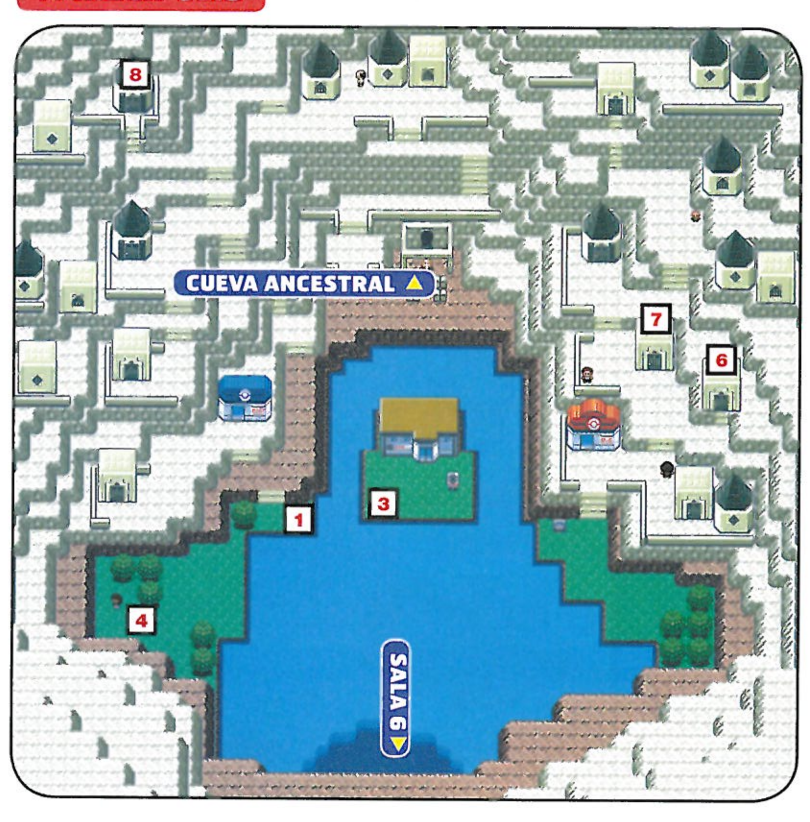
¡Hazte con todos!

CHINCHOU	**CLAMPERL**
Algunos (fondo del mar)	**Muchos** (fondo del mar)
MAGIKARP	**PELIPPER**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
RELICANTH	**SHARPEDO**
Pocos (fondo del mar)	**Muchos** (Super Caña)
TENTACOOL	**WAILMER**
Muchos	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
WINGULL	
Muchos	

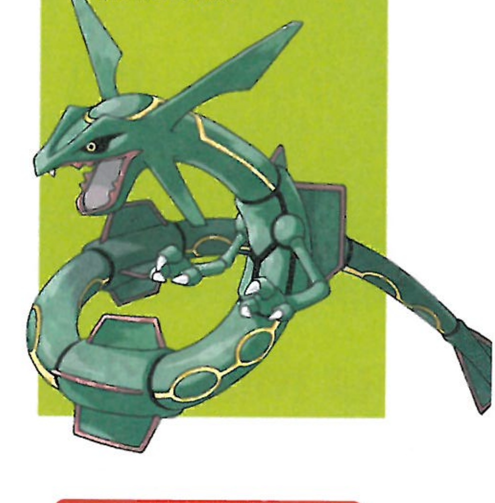
ARRECÍPOLIS Y LA CUEVA ANCESTRAL

Después de liberar a Kyogre de la Caverna Abisal, el clima ha cambiado y parece que la catástrofe se cierne sobre Hoenn. Para resolver la situación tendrás que ir a Arrecípolis y hablar con Máximo.

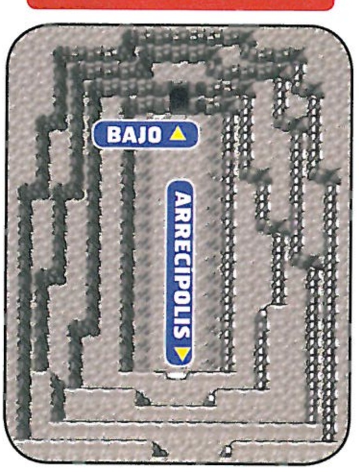
ARRECÍPOLIS



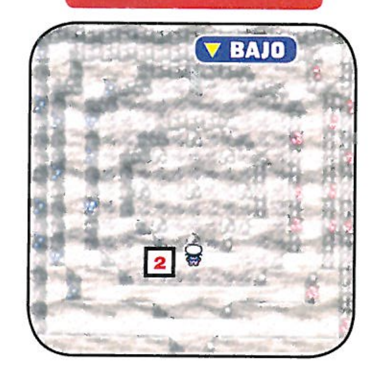
Rayquaza
La leyenda dice que Rayquaza vuela sin parar por la capa de ozono y que si ve a Kyogre y Groudon luchando, bajará a tierra firme. Pues bien, cuando veas en Arrecípolis la feroz batalla entre Groudon y Kyogre tendrás que viajar hasta el Pilar Celeste (Ruta 131) y buscarle. Rayquaza es el único que puede salvarnos.



ENTRADA CUEVA ANCESTRAL



SÓTANO CUEVA ANCESTRAL



BAJO CUEVA ANCESTRAL



POKéMON™

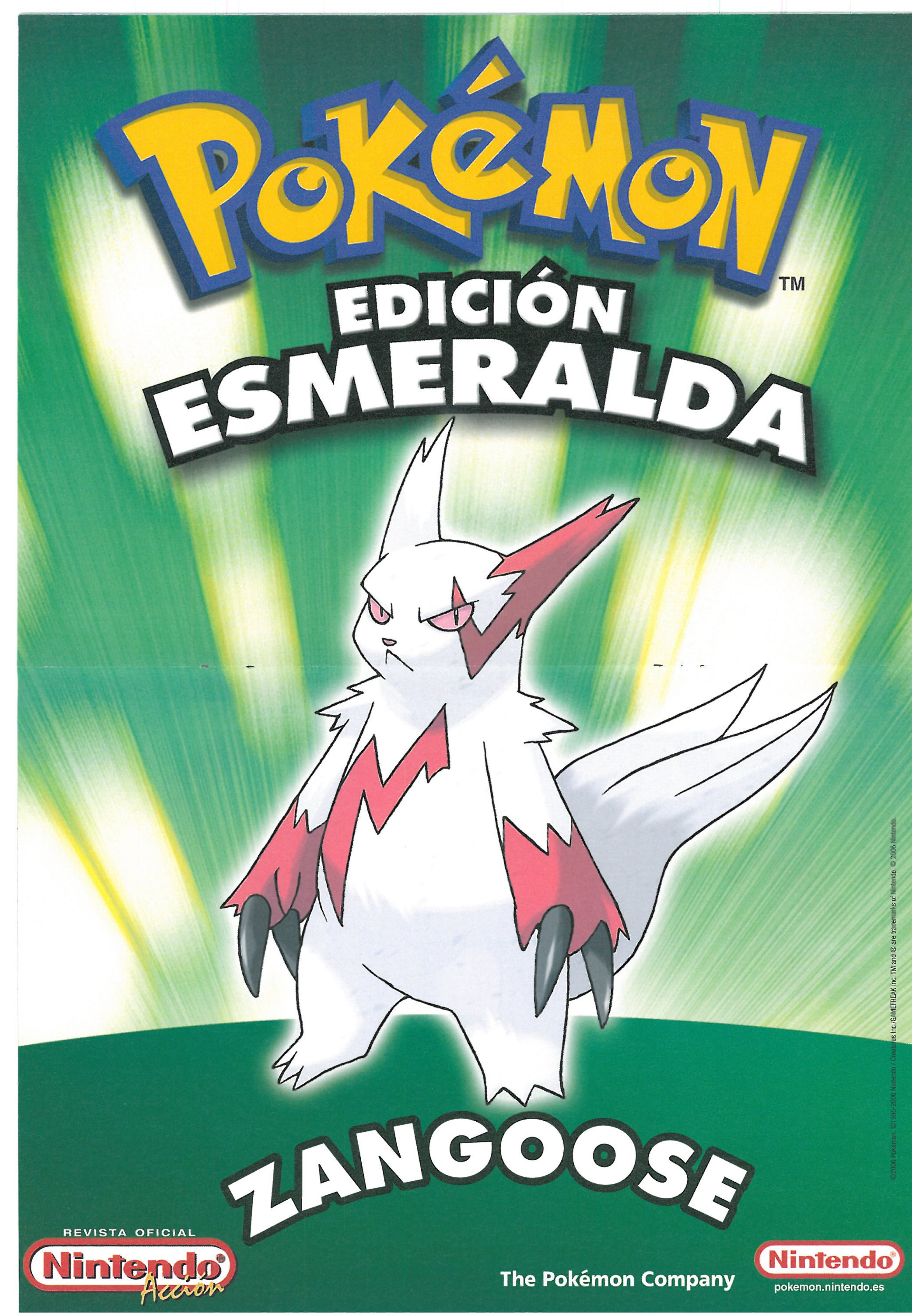
EDICIÓN ESMERALDA

REGISTEEL

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

The Pokémon Company




POKéMON™
EDICIÓN ESMERALDA
ZANGOOSE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

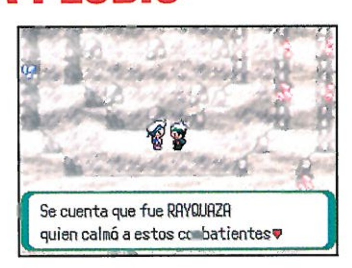
1. HABLA CON MÁXIMO

Cuando llegues a Arrecípolis verás a Groudon y Kyogre luchando. La batalla ha alterado tanto el clima que los habitantes de la ciudad se han encerrado en sus casas. **Habla con Máximo,** quizá él conozca una solución a la crisis.



2. ESCUCHA A PLUBIO

Máximo te llevará hasta la **Cueva Ancestral** para que hables con Plubio, el antiguo líder del gimnasio. **Plubio mencionará a Rayquaza,** un legendario que **vive en el Pilar Celeste** y que al parecer es capaz de solucionar la crisis.



3. ¡AQUÍ ESTÁ RAYQUAZA!

Objeto conseguido: **MO07 CASCADA**

En cuanto veas a Rayquaza en el Pilar Celeste, el legendario **echará a volar rumbo a Arrecípolis.** Regresa a la ciudad y serás testigo de su poder. Cuando todo acabe, **habla con Plubio y obtendrás la MO 07 Cascada.**



4. BAYAS RARAS

Cuando el tiempo vuelva a la normalidad, **al suroeste de la ciudad encontrarás a Dulcinea.** Esta simpática chica te dará, todos los días que hables con ella, hasta **dos de las bayas más raras** que se pueden encontrar en el mundo de Hoenn.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE BAYAS RARAS

Orden	Baya rara que puedes recibir
1ª Baya	Baya Mais,Baya Monli,Baya Uvav, Baya Grana, Baya Meluce, Baya Ispero, Baya Algama, Baya Rautan, Baya Aostan, Baya Tamate
2ª Baya	Baya Pabaya, Baya Higog

5. LA CARTA SOMBRA

Si hablas con la gente de esta tienda, te enterarás de **las virtudes de Más PP y Restaurar Todo.** Por lo demás, el único producto especial que encontrarás en esta tienda es la **Carta Sombra,** una carta que tiene dibujado a Duskull.





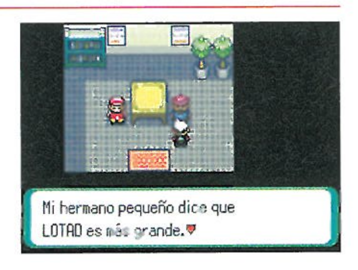
LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Máx. Repel	700
Hiperpoción	1200	Ataque X	500
Máx. Poción	2500	Defensa X	500
Cura Total	100	Carta Sombra	50
Revivir	1200		

6. UN BONITO REGALO

Objeto conseguido: **MUÑECO WAILMER**

Cuando Rayquaza apacigüe a Groudon y Kyogre, todo volverá a la normalidad y los habitantes de Arrecípolis te demostrarán su agradecimiento. Por ejemplo, la muchacha que vive al lado del Centro Pokémon te dará un Muñeco Wailmer.



7. ¿QUIÉN ES MÁS GRANDE?

Objeto conseguido: **ELIXIR**

En esta casa viven dos hermanos que mantienen una disputa. Uno dice que Seedot es más grande que Lotad y el otro apuesta que es al revés. **Si traes un Seedot o un Lotad de más de 50 cm, te darán un bonito Elixir.**

Mi hermano pequeño dice que
LOTAD es más grande.

8. UNA MT DEMOLEDORA

Objeto conseguido: **MT31 DEMOLICIÓN**

En la casa que hay más al noroeste vive un entrenador que te dará la MT 31 o **Demolición. Este movimiento de tipo Lucha es potente, preciso** y permite atravesar las defensas de movimientos como Pantalla Luz o Reflejo.



Líder Pokémon nº8

Galano es un maestro con los Pokémon de Agua. Su equipo es el mejor que verás en el juego, y el último escollo en tu camino a la Liga Pokémon.



Galano

El equipo de Galano está formado por Pokémon de tipo Agua, aunque, si exceptuamos a Luvdisc, todos ellos son de tipo Dual. Ten mucho cuidado con el Terremoto de Whiscash y con el Rayo Hielo de Kingdra.

Equipo de Galano

LUVDISC Nv 41
- **Tipo:** Agua.
- **Ataques:** Hidropulso, Atracción, Beso Dulce, Azote.

WHISCASH Nv 41
- **Tipo:** Tierra-Agua.
- **Ataques:** Danza Lluvia, Hidropulso, Amnesia, Terremoto.

SEALEO Nv 43
- **Tipo:** Hielo-Agua.
- **Ataques:** Otra Vez, Golpe Cuerpo, Rayo Aurora, Hidropulso.

CRAWDAUNT Nv 43
- **Tipo:** Agua-Siniestro.
- **Ataques:** Hidropulso, Martillazo, Mofa, Malicioso.

KINGDRA Nv 46
- **Tipo:** Agua-Dragón.
- **Ataques:** Hidropulso, Doble Equipo, Rayo Hielo, Descanso.

CONSEJO PARA GALANO

Los Pokémon de Galano son rápidos y usan todo tipo de técnicas que te producirán confusión, enamoramiento e incluso congelación. Procura enfrentarte a él con un equipo de Pokémon rápidos y que conozcan ataques de tipo Eléctrico, Planta y sobre todo de Lucha (para despachar en un periquete a Sealeo y Crawdaunt). Además será mejor que vayas bien cargado con varias Hiperpociones porque el combate será más duro de lo que piensas.

PREMIOS GALANO

MEDALLA LLUVIA
Esta medalla **permite que te obedezcan todos los Pokémon.** También te permite usar la MO07 Cascada fuera de un combate y remontar todas las cataratas que te encuentres por el camino.

MT 03, HIDROPULSO
Este movimiento de tipo Agua es preciso y puede causar confusión, aunque no es demasiado potente.

¡Hazte con todos!

Arrecípolis

GYARADOS	MAGIKARP
Algunos (Super Caña)	**Muchos** (Todas las cañas)
TENTACOOL	
Algunos (Todas las cañas)	

¡Hazte con todos!

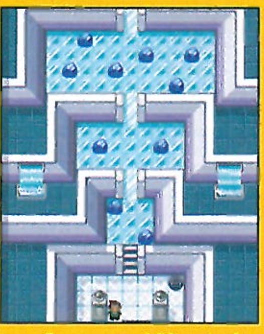
Cueva Ancestral

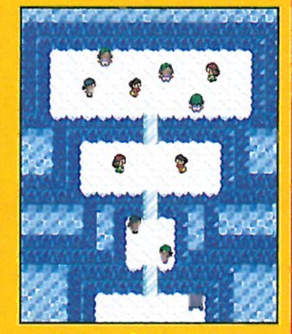
GOLBAT	SABLEYE
Algunos	**Algunos**
ZUBAT	
Muchos	

PISTAS

El gimnasio de Arrecípolis tiene dos pisos. **En el superior hay tres zonas con losetas heladas y cada una de ellas es un laberinto** que tienes que resolver para llegar ante Galano. Ten cuidado porque sólo puedes saltar en cada loseta una vez; de lo contrario, caerás al piso de abajo donde te esperan varios entrenadores bastante duros de pelar. **Estos son pasos correctos para cada zona:**

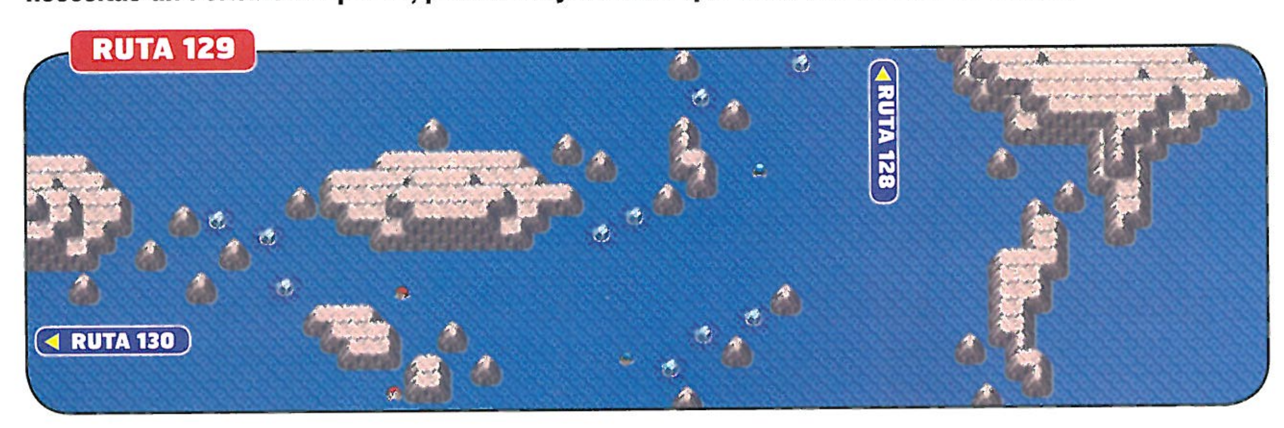
- **Zona inferior:** arriba, izquierda, arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda.
- **Zona en medio:** arriba, izquierda tres veces, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, derecha, derecha, abajo, derecha, derecha, arriba, arriba, izquierda tres veces.
- **Zona superior:** arriba, izquierda, izquierda, arriba, izquierda, abajo, izquierda, izquierda, arriba tres veces, derecha, abajo, derecha, derecha, arriba, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, arriba, derecha, derecha, abajo, derecha, arriba tres veces, izquierda, izquierda, abajo, izquierda, arriba, izquierda, izquierda.


Para llegar ante el líder pisa las losetas correctas.


En el sótano del gimnasio te esperan varios entrenadores.

RUTAS 129, 130 E ISLA ESPEJISMO

Normalmente, en estas rutas hallarás agua y entrenadores, pero en algunas ocasiones ocurre algo singular y en la Ruta 130 aparece la famosa Isla Espejismo. Algunos piensan que para verla necesitas un Pokémon especial, pero la mayoría cree que verla es cuestión de suerte.





1. LOS TESOROS DE LA ISLA

Puede que buen día surfeando por la Ruta 130 tengas suerte y veas la famosa Isla Espejismo. Si es así, no pierdas la oportunidad de caminar por ella para recoger la **rarísima Baya Lichi y de paso capturar a un montón de Wynaut.**



¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA LICHI

¡Hazte con todos!

MAGIKARP	**PELIPPER**
• **Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)	• **Pocos**
SHARPEDO	**TENTACOOL**
• **Muchos** (Súper Caña)	• **Muchos**
WAILMER	**WAILORD** (solo Ruta 129)
• **Algunos** (Caña Buena) • **Muchos** (Super Caña)	• **Raro**
WINGULL	**WYNAUT** (solo I. Espejismo)
• **Muchos**	• **Muchos**

PUEBLO OROMAR Y RUTA 131

Pueblo Oromar es una villa al sur de Hoenn en la que siempre brilla el sol. Este pueblo y la Ruta 131 guardan relación con dos de los misterios de Hoenn: la Isla Espejismo y el Pilar Celeste.



1. ¿HAS VISTO LA ISLA?

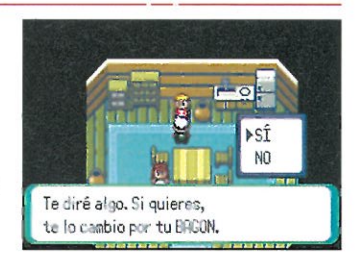
En esta choza **vive un anciano que vigila el horizonte** por si aparece la Isla Espejismo. **Ve todos los días a preguntarle** porque si un día la isla aparece, solo tendrás ese momento para explorarla y seguro que no te lo querrás perder.



2. HORSEA POR BAGON

Objeto conseguido: CARTA OLA

El chaval que vive en esta choza te ofrecerá cambiar a su Horsea por un Bagon. No es fácil hacerse con Bagon, pero conseguir a Horsea tampoco es tarea fácil. Además, fíjate que **el Horsea del chaval está equipado con una Carta Ola.**



3. DOS MTS FLIPANTES

Objetos conseguidos: MT21 FRUSTRACIÓN, MT27 RETROCESO

El señor que vive aquí te dará la **MT27 (Retroceso) si el primer Pokémon de tu equipo es muy feliz.** Pero si es infeliz, recibirás la MT21 (Frustración). Si has conseguido una de las MTs, a la siguiente semana podrás volver a por la otra.



4. EL PILAR CELESTE

En esta torre encontrarás a Rayquaza, un legendario de tipo dragón-volador con un poder de ataque tan bestial que te dejará sin habla. Antes de ir a por Rayquaza comprueba que llevas en tu Mochila la Bici Carreras, la necesitarás.





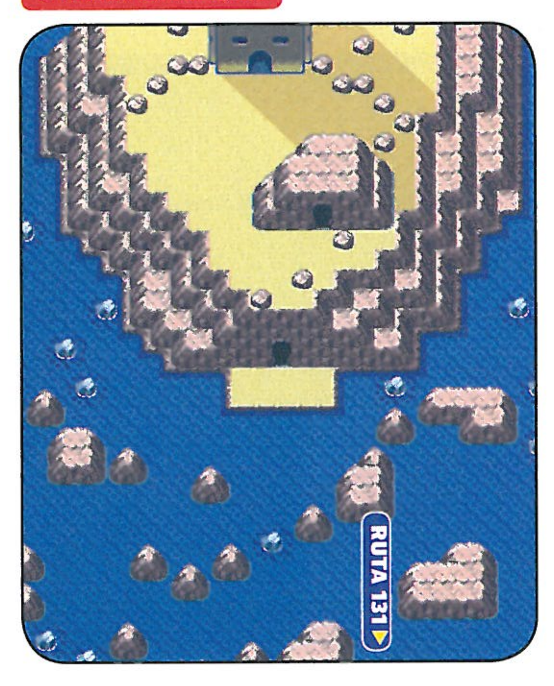
¡Hazte con todos!

MAGIKARP	**PELIPPER**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
SHARPEDO	**TENTACOOL**
Muchos (Súper Caña))	**Muchos**
WAILMER	**WINGULL**
Algunos (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)	**Muchos**

PILAR CELESTE

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon podrás volver al Pilar Celeste para capturar al legendario Rayquaza.

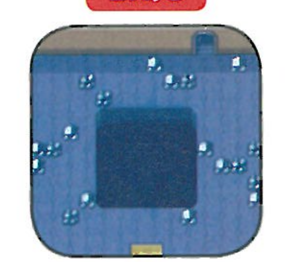
PILAR CELESTE



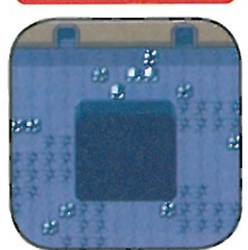
AZOTEA



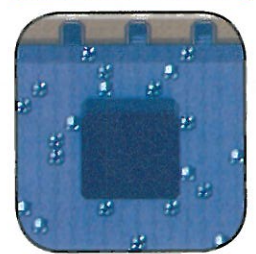
BAJO



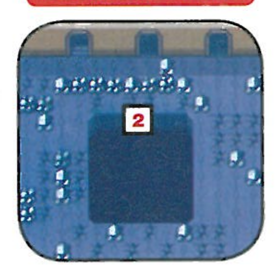
PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



TERCER PISO

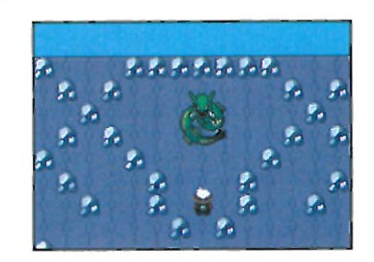


CUARTO PISO



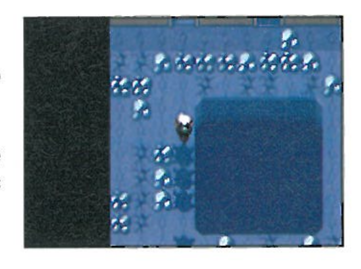
1. LA CRISIS

La única solución a la crisis provocada por la lucha entre Groudon y Kyogre es ir al Pilar Celeste y buscar a Rayquaza. **En cuanto llegues a la azotea y Rayquaza te vea, el legendario volará a toda velocidad a Arrecípolis.**



2. A TODA VELOCIDAD

Cuando vuelvas al Pilar Celeste a capturar a Rayquaza, verás que **el suelo de dos de los pisos está muy agrietado.** La única forma que hay para no caerte es que **uses la Bici Carreras y pasar sobre las grietas a toda velocidad.**



3. A POR RAYQUAZA

Rayquaza es un legendario de tipo Dragón-Volador. Para capturarlo usa la **Máster Ball o la Ultra Ball (compra unas 40)**, pero antes lleva sus PS a zona roja y paralízalo. No pares de lanzarle Ultra Ball hasta que lo captures.



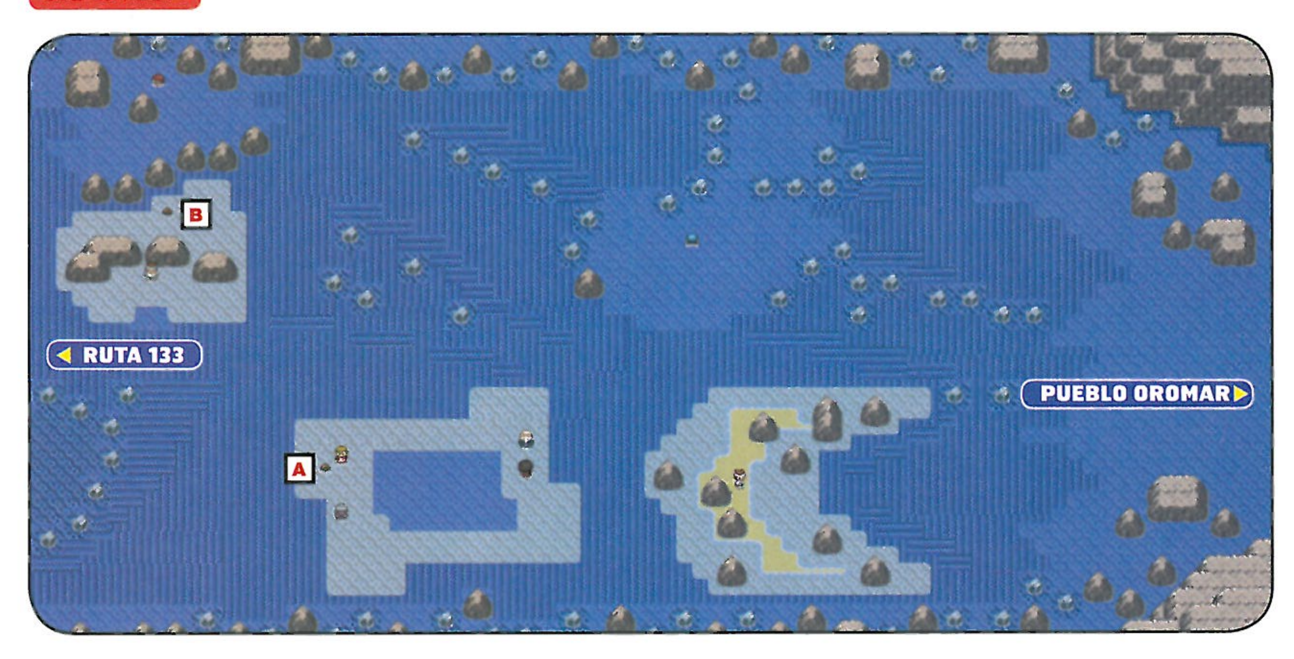
¡Hazte con todos!

ALTARIA Pocos	**BANETTE** Algunos
CLAYDOL Algunos	**GOLBAT** Algunos
SABLEYE Algunos	**RAYQUAZA** Uno

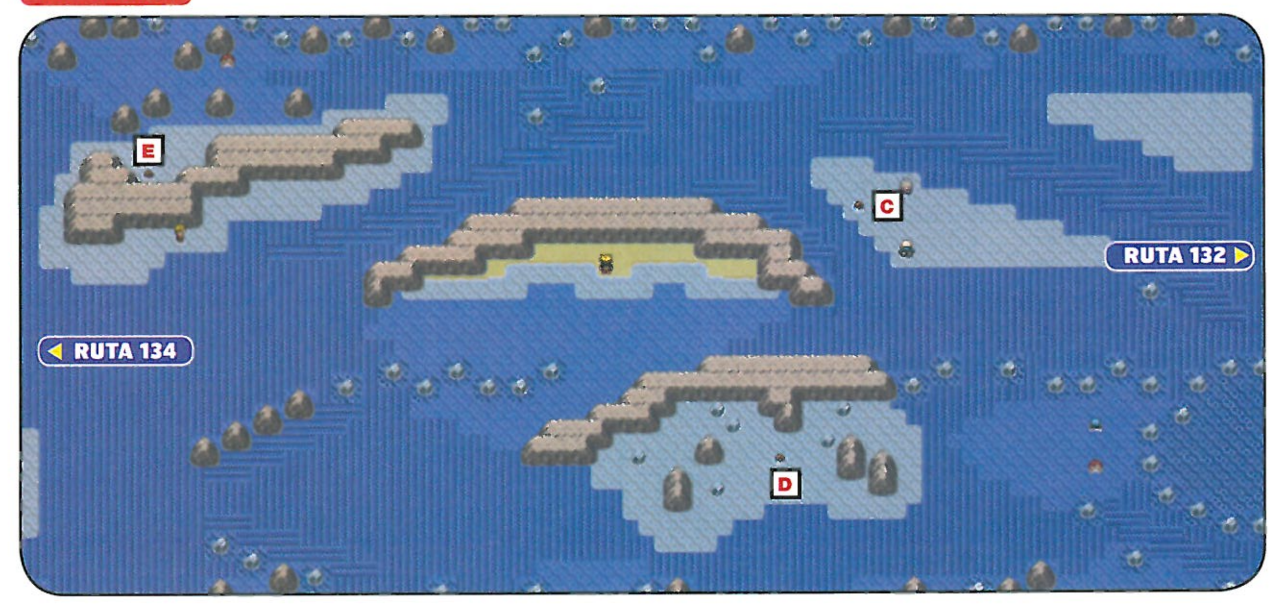
RUTAS 132, 133 Y 134

Aquí nos vamos a ocupar de tres rutas oceánicas con fuertes corrientes y una misteriosa gruta submarina llamada la Cámara Sellada. La encontrarás en la Ruta 134, aunque si no te fijas con atención en los mapas, las corrientes te impedirán llegar hasta ella.

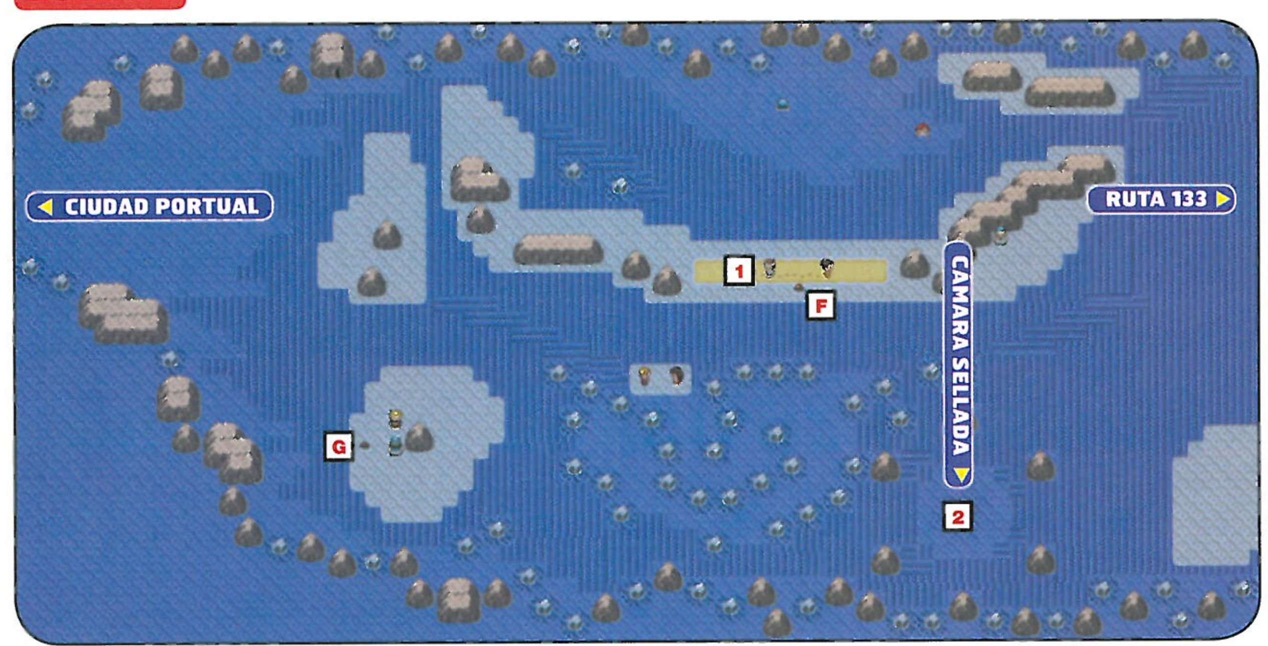
RUTA 132



RUTA 133



RUTA 134



1. ENTRENADORES DE AGUA

En estas rutas abundan los entrenadores especialistas en tipo Agua. Si quieres llegar hasta los entrenadores de la playita de la Ruta 134, tienes que tomar como referencia el borde norte de la isla de la Ruta 133 que encuentras más al oeste.



2. RUMBO A LA CÁMARA

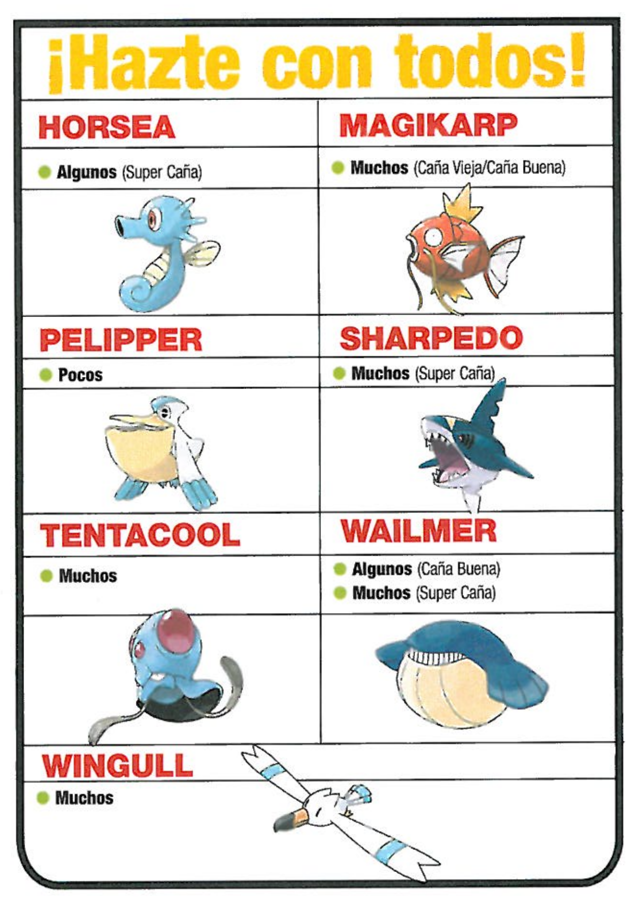
Para llegar hasta la **Cámara Sellada de la Ruta 134** tendrás que comenzar tu viaje haciendo **surf al sur de la Ruta 132.** Cada vez que las corrientes te empujen hacia el norte, **usa las islas para corregir el rumbo** y vuelve al sur.



¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEÍNA	E. TR. ESTRELLA
B. CARAMELO RARO	F. CARBURANTE
C. PERLA GRANDE	G. TR. ESTRELLA
D. MÁX. REVIVIR	

¡Hazte con todos!



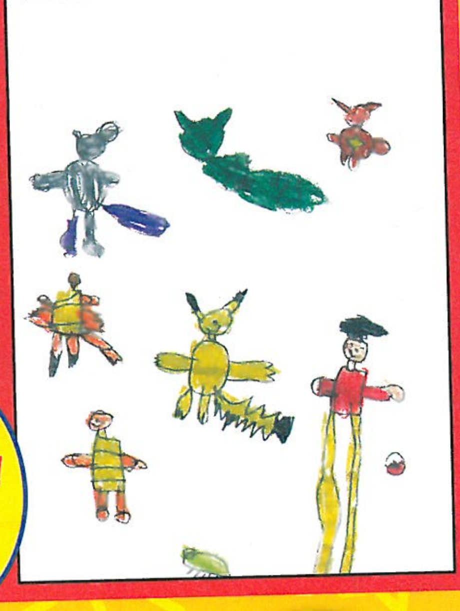


¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. ¡Toda vuestra!

Pekestrella

Carlos Grande Escudero (Madrid). 5 años

Oak: –Así que, el equipo Pokémon de Carlos está formado por Pikachu, Mew, Rayquaza, Eevee y dos Charmander, por si las moscas.
Jimmy: –Y él es el que está abajo a la derecha, ¿verdad? ¡Hola, Carlos!





¡LANZADOR POKéMON!

Te regalamos un flipante lanzador Pokémon si eres la Pekestrella del mes.

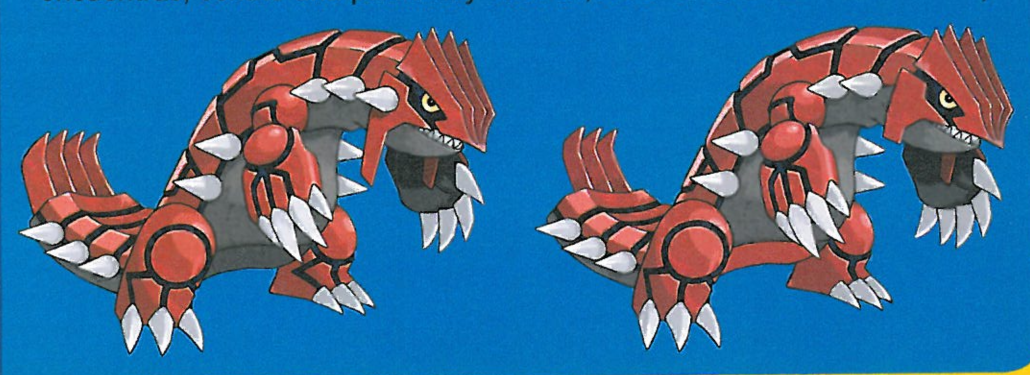


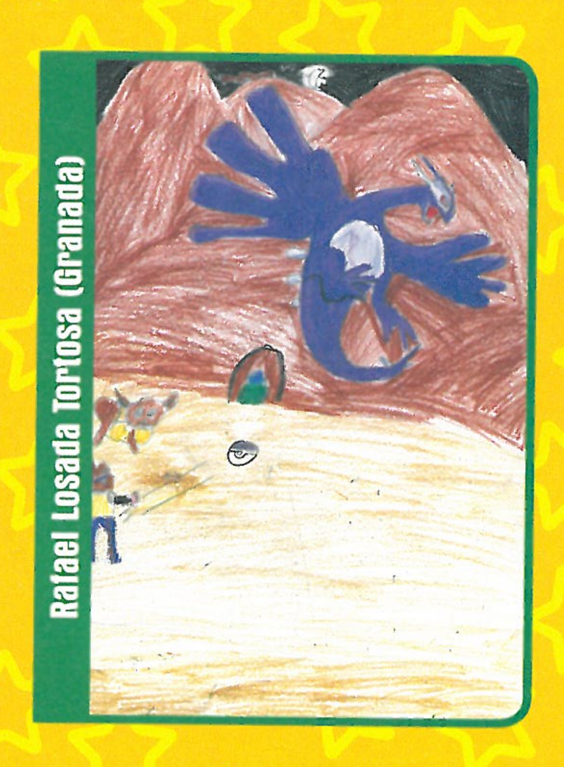
¡Participa y Gana!

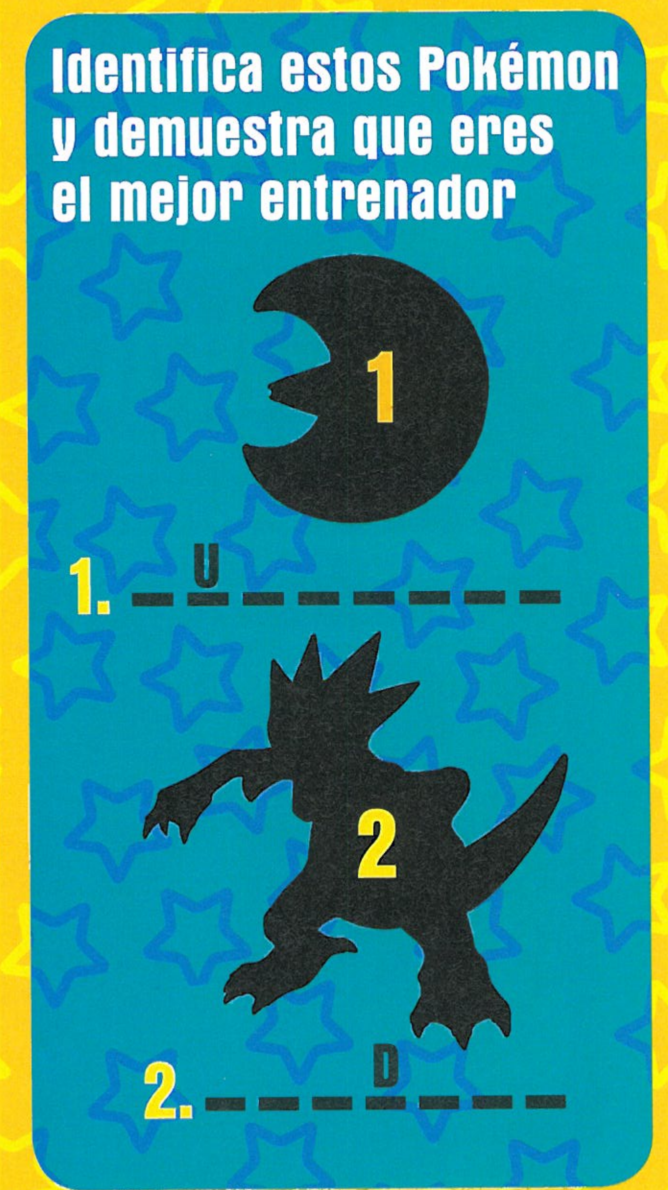
Este mes regalamos unos prácticos y divertidos relojes despertadores a los que han participado en la Zona Pokémon.



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Groudon (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves, a ver si estando más fresco...).

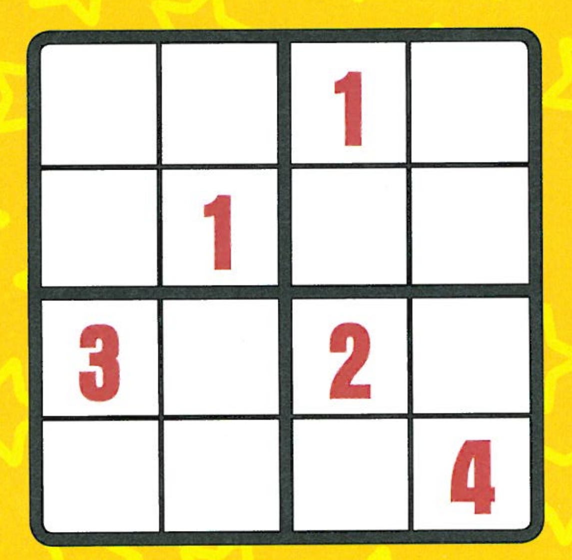



Rafael Losada Tortosa (Granada)



Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.



		1	
	1		
3		2	
			4


Álvaro López Quesada (Córdoba)

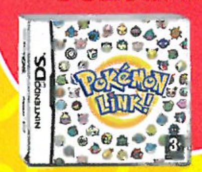


PokéArtista



Daniel Carretero Morilla (Madrid)
Jimmy: –¡Bien por Dani! ¡Era lo que quería y lo ha consegui(PUM)! ¡ARGH! Mari: –¿Así que felicitas a un maltrata-ojos de Odish? Jimmy: –Un Pokémon Link, quería, ¡maltrata-Jimmys!

¡UN «POKéMON LINK» DE REGALO PARA EL POKéARTISTA DEL MES!

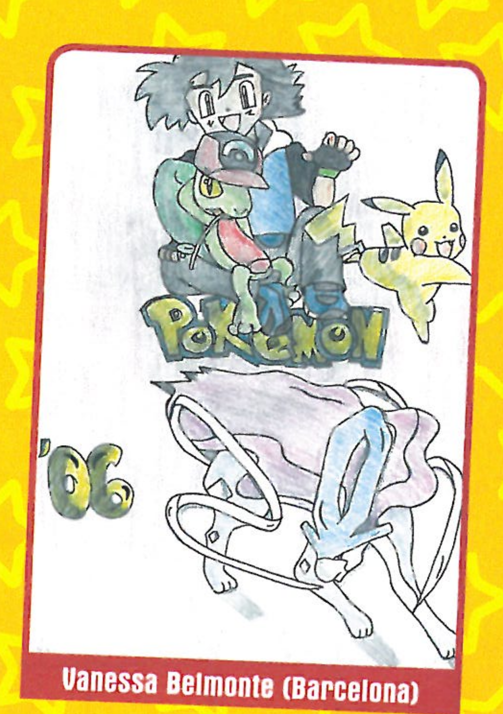


PODER PSÍQUICO

Jimmy: –Tú le quitas algo a un infante de 24 meses y se pone a llorar como un cosaquillo venido de los eriales de..
Mari: –¿Cómo se te ocurre quitarle algo a un niño de dos años, cruento personaje salido de lo más profundo del averno?
Oak: –¡Sí, esa es la otra pista! ¡Muy bien, tía! ¡Es un Pokélo de tipo Fantasma, él!



_ _ _ _ P _ _ _ _



Vanessa Belmonte (Barcelona)



Esta sopa está llena de Pokémon pero solo 10 de ellos son los válidos. Así que, ¡cuidadín con marcar sin ton ni son los que crees que son pero luego no son! ¡¿Son "tós"?! ¡¡Non!! (¡Madre, qué lío!)

Supersopa de letras Pokémon

B	E	R	U	M	S	I	H	W	D	P	U	O
M	A	G	I	K	A	J	N	I	D	E	H	S
E	A	N	G	S	O	Z	A	M	I	H	C	U
X	Y	N	E	C	C	E	A	A	D	D	I	T
P	L	E	R	T	U	M	A	K	I	C	P	S
L	A	N	T	U	A	N	W	U	A	E	A	I
O	N	T	R	Y	U	G	T	H	O	L	D	G
U	T	A	I	L	M	O	O	I	T	A	A	E
D	E	R	D	U	O	L	R	T	R	E	C	R
X	A	T	U	A	P	D	D	A	E	S	N	G
H	Y	L	S	P	H	E	A	L	I	S	I	O
W	E	N	A	U	T	E	P	U	H	S	N	Y
B	R	L	A	T	E	N	I	N	J	A	S	K

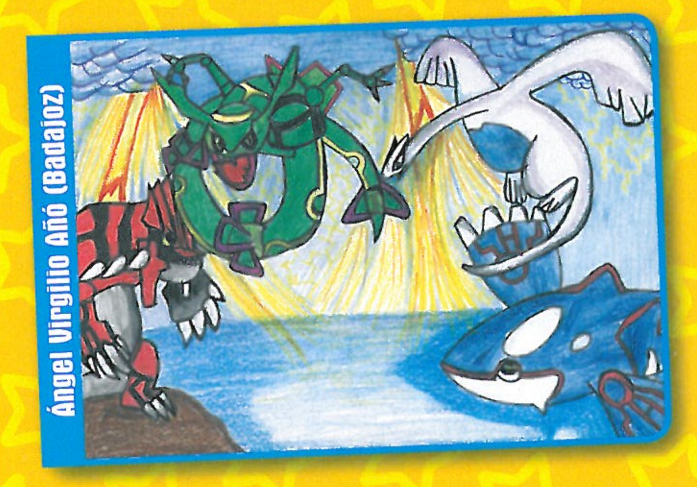
Encuentra los Pokémon del 41 al 50 de la edición Esmeralda

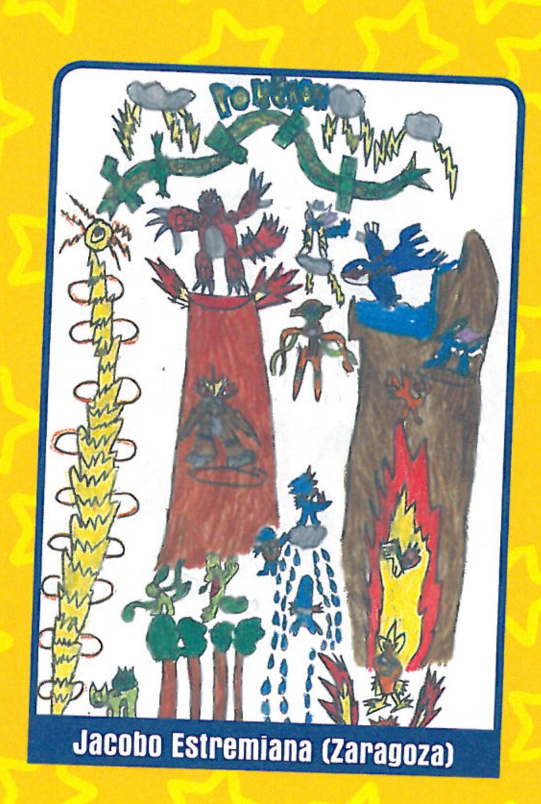
ZONA POKéMON™



Héctor Fernández (Barcelona)


Gerard Romay Planas (Barcelona)


Ángel Virgilio Año (Badajoz)


Jacobo Estremiana (Zaragoza)


Pablo González (cádiz)

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3

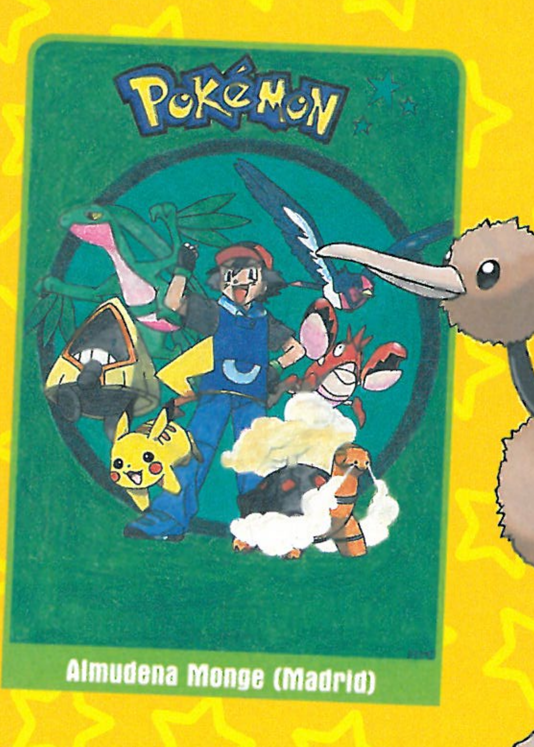


4

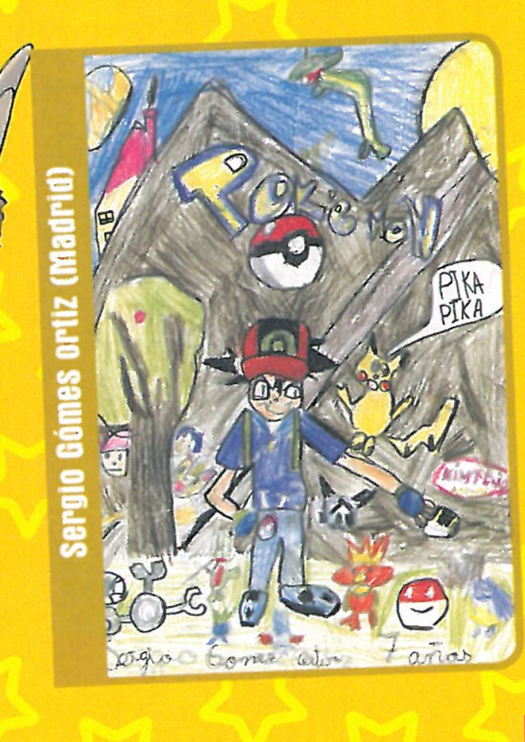


5





Almudena Monge (Madrid)



Sergio Gómes ortiz (Madrid)



Alex lópez Noguera (barcelona)



Jose Antonio Murcia (Murcia)



Jacobo Blanco Ruiz (La Coruña)



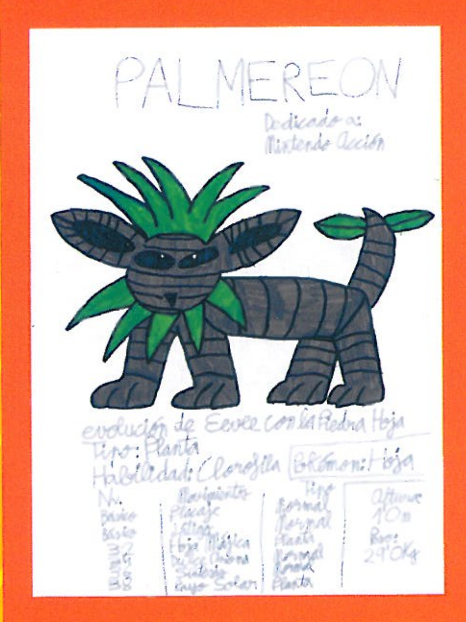
Héctor Farves (Barcelona)

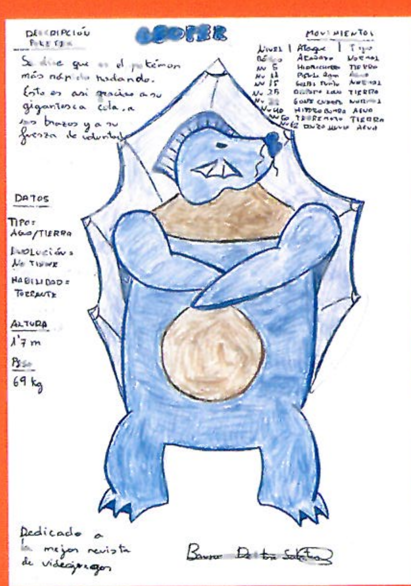
¡Participa!

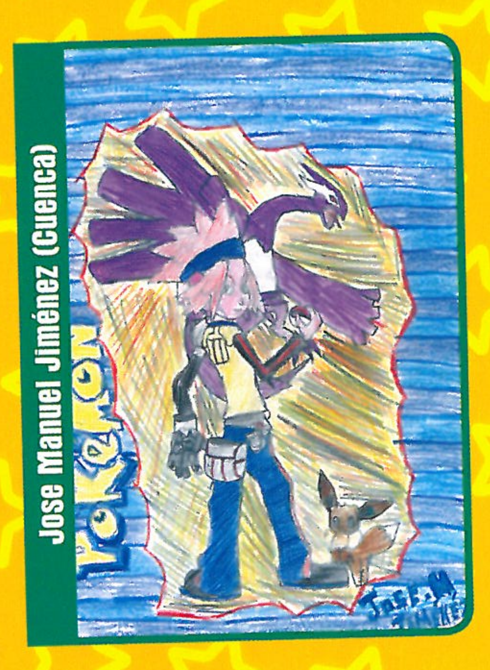
¡Que ya es hora! Y si crees que no lo es, pues participa igual y te llevas un reloj. Así veras que... ¡ya va siendo hora de que participes con tus dibujos Pokémon!

Yo una vez me inventé un Pokémon

Mari: –Bien, pues... el bello aunque inquietante Palmereon es obra de Leonard Cano Almorón, que... Jimmy: –...vive en Barcelona y le gusta un montón. Oak: –¡Ja, ja! Mari: –Y el refrescante Geoper es de Bruno del Toro Sabater, que... Oak: –¡...vive en Valencia y... y también rima! Jimmy: –¡Ju!







Jose Manuel Jiménez (Cuenca)



Jose Carlos Miñano (Mucia)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Groudon



Pokésudoku



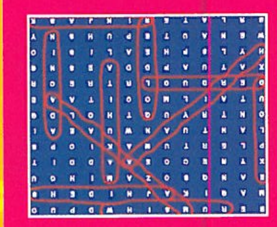
Siluetas

1. Lunatone, 2. Golduck

Poder Psíquico

Es Shuppet.

Supersopa de letras



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Ranger (DS), 2. Pokémon Esmeralda (GBA), 3. Pokémon Mysterious Dungeon (GBA/DS), 4. Smash Bros. Brawl (Tráiler de Wii; era chunguillo, ¿verdad?), 5. Pokémon XD (GC)

Nintendo®

The Pokémon Company

¡CELÉBRALO CON NOSOTROS!

10° ANIVERSARIO POKÉMON™

Ven a Moviplaya con tu Game Boy Advance o SP y uno de tus juegos Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda y consigue uno de estos Pokémon:





Acuérdate de tener espacio libre en tu equipo activo Pokémon.

Este verano prueba nuevas consolas, espectaculares juegos y consigue uno de los Pokémon más deseados.

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2006

www.nintendoplaya.com

JETIX™ **Todos los días "Planeta Pokémon" en Jetix a las 16:30h.**